Памятка Мастера

Замыслы

- Сделай Лесные Земли реальными, живыми и большими
- Сделай жизнь бродяг опасной и важной
- Играй, чтобы узнать, что будет дальше

Принципы

- Делай мир реальным.
- Обращайся к персонажам, а не игрокам.
- Будь фанатом бродяг.
- Маскируй свои ходы
- Иногда отложи принятие решения.
- Делай фракции и их влияние вездесущим.
- Дай обитателям мотивы и страхи.
- Помни о последствиях значимых действий.
- Напоминай им об их статусе изгоев.
- Принеси внезапную опасность в безопасные места.



Ходы

- Нанеси урон ранам, стрессу, тратам или морали.
- Открой неприятную истину.
- Покажи признаки надвигающейся угрозы.
- Захвати или раздели их.
- Выведи кого-то на первый план.
- Расстрой их планы и идеи.
- Сделай им предложение, чтобы отправить в путь
- Покажи им, что фракции думают о них.
- Оберни их ходы против них.
- Используй их прошлое, экипировку или репутацию против них.
- После каждого хода спрашивай "что вы делаете?"

Если ты застрял…

Дай им кнут или пряник.
Они бродяги и есть большая вероятность, что воспользуются соблазнительной возможностью для получения прибыли, мести или чего угодно, что подходит их мотивам. Но кроме того, они бродяги и многие жители не доверяют им, а нож у горла - хорошая мотивация для действий.

Покажи клыки фракций.
Каждая фракция Лесных Земель может быть угрозой - даже местные жители, если они захотят того. Когда обнажаются клыки, начинает твориться всякое.

Сделай их репутацию целью.
Если они хотят выглядеть хорошими зверями, пригрози им недоверием. Если они не против злодейств, пригрози им чьим-то вниманием.